最新コナミソフトの情報が満載！

KONAMI LOOK

'96 冬号
発行：コナミ株式会社

特集



64

コナミから発売される
NINTENDO 64のゲーム
4タイトルの最新情報を！

コナミの64ついに始動！



類を見ない選手の動き！
実況Jリーグ パーフェクトストライカー

藤崎詩織

超美彩麗のグラフィックで野球を
実況パワフルプロ野球4





初心者から上級者まで
麻雀MASTER

3Dの江戸の町並みを大激走！
がんばれゴエモン5
～ネオ桃山幕府のおどり～





コナミの64



NINTENDO 64に、スポーツ、テーブル、そしてアクションのジャンルから4本のラインナップ登場。最新情報をお届けしよう。



SPORTS 美しい画面、多彩な動き



実況Jリーグ パーフェクトストライカー

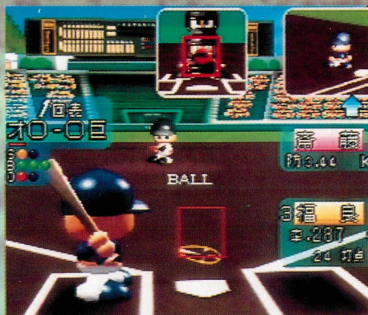


Ｊリーグチームのデータを完全再現。選手の動きはモーションキャプチャーによりＣＧ化。ドリブルや各種キック、あるいはちょっとした仕草までリアル。そしてなにより、非常に優れた高速思考ルーチンの実現で、パス回しや、ＣＰＵが動かす選手の動きがとても「かしこい」。初心者でも、機能的・能率的なパス回しがすぐできる！そしてプレイ上級者には高度な戦略が立てられる機能も付いている。

実況パワフルプロ野球4



あのパワプロ君が、６４に！もちろんセ・パ全球団の選手の最新データを収録。ん？選手だけではなくフランチャイズの球場まで、きれいに3Dポリゴンで再現。臨場感がさらにアップした。選手の動き、CPU側チームの戦略、動きが強化されている。64 ビットで、大きく変わったところは、やはり処理速度というわけだ。また、サクセスモードで自分のキャラを作り、成長させていくのも楽しい。



ついに始動！



TABLE 多彩なキャラの、表情満載

麻雀MASTER

本格的４人打ち麻雀ソフト。麻雀ゲームで最も大切なのは、やはり思考ルーチン。64のソフト全般に言えることだが、64ビットたる武器、高速演算処理がキャラの動き、コンピュータ側の戦略がより高度なものにできるわけだ。そして、この『麻雀MASTER』のような、手を考えるという種類のソフトに、その能力は最大限発揮される。CPUのキャラは、強いぞ！19人の麻雀相手が収録されていて、それぞれ、打ち方に強い個性を持っている。表情、セリフなども表現豊かである。上がりの点数、計算、符計算もわかりやすく親切に表示。初心者に向けてのクイズも収録。





ACTION 飛んで跳ねて、3D！

がんばれゴエモン5
～ネオ桃山幕府のおどり～



今度の『ゴエモン』は、副題が『～ネオ桃山幕府のおどり～』。3Dで再現された江戸の町並み。ポリゴンで表現されたボスキャラ。ゴエモンシリーズ最美麗の作品となる！町を走り、アイテムを手に入れてパワーアップ。もちろん、エビス丸、ヤエちゃん、サスケの仲間たちも登場。２プレイヤーでのゲームプレイも可能。３Ｄスティックのアナログ操作を習得しゴエモンを自由自在に動かそう。



プレイすれば、違いは歴然！



SPORTS

実況(じっきょう)J.LEAGUE(Jリーグ) パーフェクトストライカー™



モーションキャプチャー、ポリゴン、レンダリング……。選手の動きはバツグン。しかし、それ以外に決定的な「違い」は、選手の、ボールに対する動きにある！

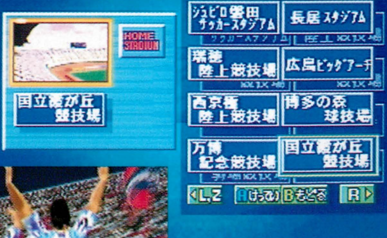
データ
スポーツ（サッカー）
RZ002-J1
発売日 '96年12月20日予定
予価 9,800円（税別）
セーブ：コントローラパック

展開を楽しめる、選手の動きがすばらしい



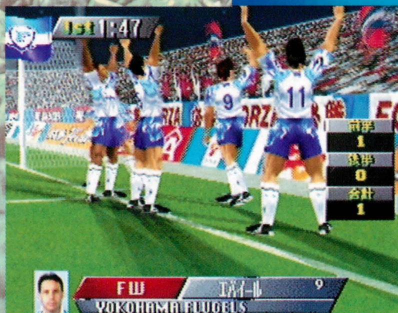
◀カメラアングル、ズームなど、プレイヤーの好みにあったビューを選択できる。選手の動きはパワフル＆スムーズ。

▼スタジアムも、もちろん実名。スタンドの風景も、もちろんそのまま。ポリゴンで描かれているのだ。



遠目に見ると、本物!?

サッカーゲームは進化の早いゲームのジャンル。最近はグラフィック選手の動きが、どんどんリアルに、美しくなってきている。この場合の選手の動きというのは、走りかた、脚の動き、トラップの仕草、などの演出部分。これは、モーションキャプチャーと言われる手法、人間の実際の動きをビデオに取り、あるいはデータ化して取り込むという方法を採用しているからだ。本作もその手法を採用。しかしそれだけではない。



◀得点が入ると、喜びのシーンの再現。ジャンプするは、踊るは、拳を天に突き上げるはと、興奮冷めやらぬ光景をみることができる。各チームの個性的選手は、そのようにアクションしてくれるのだ。

考えられた、クレバーな動き！

速攻、ワンツー自由自在

　モーションキャプチャーの話は、先程した通り。サッカーゲームでは当然のグラフィック構成になりつつある。この『パーフェクトストライカー』も、人間の動きをデータに落としこんで、リアルな動きを実現している。が、その動きだけではなく、選手の行動の「動き」もすばらしいのだ。プレイヤーがキープしているボールに対する、味方選手の動きが、非常にいいのだ。
今までのゲームより、初心者でもスムースにプレイできる。



◀自分でボールをキープ、すると自軍の選手は、パスの出しやすいスペースに素早く移動。パスがつながる！



狭いスペースで、コンパクトなパス、ワンツー。緻密なサッカーが、さりげなく、初心者にも優しく実践できる。▶

SPORTS

しかし、高等戦術も思いのままなのだ！

監督として戦術を決める

　初心者に優しい……それじゃあ慣れてくると、すぐに飽きてしまうんじゃないのかな？そうではない。ちゃんと考えているぞ。コントローラの各種ボタンに、自分なりの戦略などを設定しておくと、試合中に展開・作戦を瞬時に変えることができるのだ。オフサイドトラップや、サイドアタックなど、あるいは、ディフェンシブ・オフェンシブな作戦など、自分で決めて、あらかじめセッティングしておくことも可能になっている。



◀ピッチ上の選手の、ポジショニングの微調整もできるのだ。自由自在の監督気分だ。個々の選手は指示通りに動いてくれるぞ。

3Dスティックのすべてを使いきれ！

親切説明で操作を完全掌握

　画面の中の選手と、プレイヤーのあなたの間をつないでいるのは、他ならないコントローラ。コントローラの操作感が悪いと、人間のほうから歩み寄って努力しなければならない……。基本設計のよさと、自分で調整できる柔軟性を持ち合わせているのが『パーフェクトストライカー』の操作系。各ボタンにスルー、ワンツー、ロビング（フライ）などのパス各種、あるいはダッシュ、シュートなどが振り分けられていて、好みのタイプを選ぶ事が出来るのだ。
キーパー操作などはオート設定も可。



◀操作する選手のカーソルチェンジをオートにしていても、CPUの思考ルーチンがかしこいから、スムーズに試合は展開。

※画面は開発中のものです。

多彩な収録モードを一挙公開しよう

ゲームモードの説明

このゲームでは、4人までのプレイが可能だ。プレシーズンマッチでは1～4人での対戦＆協力プレイが、そしてリーグ戦やトーナメント戦は1人用だが1～4人が協力参戦可能。

▲どのモードからプレイしてみようか？

プレシーズンマッチ	1試合だけの対戦用のサッカーゲーム。
リーグ戦	'96年のJリーグと同じスケジュールでリーグ戦で全16クラブによるリーグ戦を再現。全30節の勝ち点で争う。
トーナメント戦	Jリーグ全16クラブが2ブロックに別れての勝ち抜き戦。
オプション	各種設定、トレード、選手作成、登録選手の削除など。
P.K.戦	対戦用のP.K.戦。短時間で熱くなれるぞ。
シナリオ	'96年シーズンの名試合、名場面を忠実に再現。与えられた条件下、試合を行う。試合に勝てばクリア。
トレーニング	基本操作を練習するモード。ここで技術向上を。
データロード	リーグ戦、トーナメント、シナリオなどのデータロード。

ルールの説明

グラフィックにこだわりを持って、戦略的にも高度なものを求められる……そうすると、おのずと試合経過をつかさどるルールも、リアルなものとなってくるし、そうしなければならない。『パーフェクトストライカー』でのルールを説明しておこう。基本的ルールは、もちろんJリーグで採用されているものを使用している。操作をあやまって、あるいは故意に相手にファールをする……と当然フリーキックやイエロー・レッドカードとなってしてしまうが、後ろからのチャージでなければ、ちゃんとボールに対してのプレッシャーであれば、そうそうファールにはならないようになっている。

―― 基本的ルール ――

- ●試合はサッカーの基本的ルールに基づいて行われる。
- ●試合中の選手交代はキーパーを含む3人まで。ただし、レッドカードで退場した選手の補充はできない。
- ●ファールは相手チームにフリーキックが与えられる。
- ●ゴールエリア内での守備側のファールは、相手チームにペナルティキックが与えられる。
- ●悪質なファール（後ろからのスライディングなど）に対し警告が与えられる。
  - イエローカード　同一試合2枚でレッドカード。また、累積3枚で次の試合出場停止。
  - レッドカード　退場と、次の試合出場停止。
- ●時間内で勝敗が決まらない場合は延長戦となる。この場合は「延長Vゴール方式」……どちらか先に1点取ったほうが勝ち……が採用されている。
- ●延長戦でも勝敗が決まらない場合は、5人によるP.K.戦を行なう。5人でも決着がつかない場合は1人ずつ交互にP.K.を行ない、勝敗を決める。

リーグ・トーナメント

じっくりと遊んで行くには、リーグ戦モードで。1敗もできない緊張感を持って試合を楽しみたい(?)場合はトーナメントモードでプレイしてみよう。

リーグ戦はホームアンドアウェイ方式の2回戦総当たりでの全30節で行われる。勝敗は勝ち点でということになる。

トーナメント戦は、16チームがアトランダムに2ブロックに別れ、戦っていく。もちろん負ければそこで終了、となる。

◀入れこみ、好きなチームを選んで長丁場。好きなチームというより、強いチームを選んで、のほうがいい？

4勝すれば、優勝ということになる。年末を舞台に行われるが、優勝は、くじ運にも大きく左右されるかも。▶

カメラアングル

選手を操作するにあたって、3種類のカメラアングル、そして3種類のカメラズームを切り替えることができる。選手の守備範囲、攻撃に際しての味方の動きがまだよく理解できていないのならば、いわゆる「引いた映像」で、全体を見渡すことが出来る映像を選択したほうがよいだろう。そして、コンパクトな攻撃に慣れてくれば、カメラが「寄った」映像に。そのほうが、選手のリアルな一挙一動が楽しめる。

アングルに関しては、最初は角度が大きい上空から見ている視野にしたほうが、当初はいいだろう。角度が浅いと、慣れないうちは、選手が選手の陰になって見にくいかも。



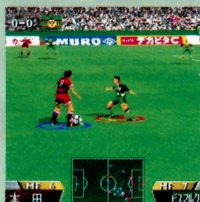
▲アングル低



▲アングル中



▲アングル高



▲ズーム近



▲ズーム中



▲ズーム遠

フォーメーション

プレイヤーのサッカースタイルを決めるフォーメーション。ここからの説明が、『パーフェクトストライカー』の身上、核心部分といっても過言ではない。監督、コーチの役割として、そのチームのスタイルを決定していくわけだ。

フォーメーションとは、いわゆるプレイヤーのピッチ上での陣形。攻撃型……中盤から前線への選手層を厚くするのか、守備型……自陣後ろよりの選手層を厚くするのか、は、プレイヤー（つまりあなた）の性格と相手チームの攻撃パターン、そして自分のチームにはトップを張れるストライカーが何人いるか？などによって決めていく。本当のサッカーでは、監督が一度決めたら、それほど変更されることはないのだが、ゲームの場合では相手によって陣容を変えていくことも、作戦として、「アリ」だろう。



▲フォーメーション、そして作戦については、非常に見やすく表示してくれる。これはサッカーの勉強にもなる！



4－5－1とあるのはゴールから見て、ディフェンス、中盤、攻撃陣の人数のこと。▶

百聞は一見にしかずの陣形解説

ウイングバックって何？スイーパーって何？と、意外に、知っているようでも、人に説明できないような用語が、サッカーには数々ある。ニュアンス的にはわかっていても、である。このゲームでは、そういった用語を、文章と簡単なアニメ画面を使って説明している。選手の動きがピッチ上でわかり、だれでも理解できるようになっている。



あらゆるサッカースタイルを再現できる！

フォーメーションエディット

サッカーの攻撃守備陣形を決める、それがフォーメーションエディット。アイコンによって、自分の操作するチームのフォーメーションを細かく設定することも可能なのだ。

プレイヤーの陣形の変更。各エリアのプレイヤー位置調整。ゾーン単位でのプレイヤー位置調整。ミッドフィールダー・ディフェンダーの攻撃参加するプレイヤーを設定。いわゆるオフェンシブハーフ、ディフェンシブハーフという選手を誰に設定するか？ということ。そして、各プレイヤーの役割。役割については説明文が詳しく解説してくれる。



◀画面右上のアイコンを使い、エディットしていく。ゾーンポジション、中盤の押し上げはチーム個性を生かして。

先発メンバーの決定

チームに所属している選手から、先発メンバーを決定。調子のイイものを優先して使うのもひとつの作戦。ポジショニング、役割なども、この画面から確認しておこう。

選手には、シュート力、スピード、ダッシュ力、スタミナ、ジャンプ力、キープ力、ディフェンス力など9種のパラメータがある。メンバー表示画面から一度チェックしておこう。全体的な評価点は低くても、ジャンプ力がありディフェンス力も強い選手など、最後の守備固めや、ゴール前フリーキックのときのポイント起用なども考えられるからだ。



◀選手のデータ、試合中のポジショニングなど、機能的に表示してくれる。調子落ちの選手などはリザーブと交代も。

レッドカードで出場停止の選手が出た場合など、重要なのがリザーブ……控えの選手。選んだチームの層の厚さは？▶

作戦設定・変更

瞬時の作戦変更で、チームのピンチを救う……。そんな設定、実行も簡単に可能。最後の大逆転を狙う全員攻撃。また最後の数分間を守備で固める全員守備。攻撃パターンとして中央突破あるいはサイド突破の選択。速攻を狙うカウンターアタック。中盤のプレッシャーに有効なゾーンプレス、最終ラインを意図的に上げるオフサイドトラップなど4種まで選択して、ゲーム中に瞬時に作戦を展開できる。この作戦機能はチームリーダーの号令、監督の大声のようなものだ。



◀ボタン4コに作戦4種。急きょ作戦実行！で、違うボタンを押してはいけない。逆に、一気に不利になってしまうかも。

やるべきことはわかった、あとは実践あるのみ!

コントローラ操作

いくらいいルーチン、いいモードが収録されていても、プレイヤーの手元がおぼつかなくては、ゲームはおもしろくない。アクションゲームは自分のスキル（腕のうまさ）が上達することが喜び、のゲームなのではあるが、あるレベルにまで達しないと、つまらなくなるもの。

そこで操作系。３Dスティックは、グニグニ動かせばそれでＯＫ。選手を好きな方向にわかりやすく動かせる。そして各種ボタンも系列立てて配置されている。また、操作タイプも各種設定されていて、好みで選べばいいのだ。

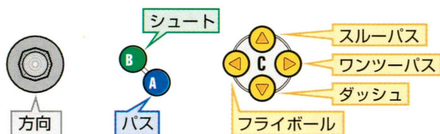


◀画面を見れば、その操作が一目瞭然。何試合かを消化すれば、すぐに身体と指先が覚えてくれるから。

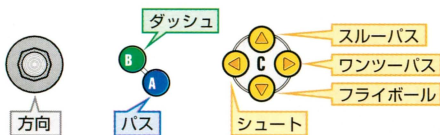
SPORTS

操作説明と可能な操作

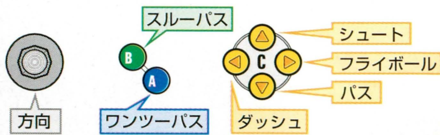
TYPE 1



TYPE 2



TYPE 3



攻撃時に可能な操作例

●ドリブル……３Dスティックの方向に、キープ。
●ダッシュ……３Dスティックの方向に。
●サーチパス……パスカーソルの選手にパス。
●スルーパス……前方の味方にパス。
●パス（サーチなし）……サーチなしの選手に。
●フェイント……各種パターン。
●蹴るまねフェイント……その後ダッシュ可能。
●ヒールリフト……相手の頭の上を抜いていく。
●クイックターン……１回転ターンする。
●スルー……パスを受けずに、前の味方に。
●ワンツー（グラウンダー）……ゴロの壁パス。
●ワンツー（フライ）……浮いた球の壁パス。
●リフティング……止まっているときに可能。
●シュート……文字通り。
●ループシュート……フワリと浮いたシュート。
●ヘディングシュート……頭でシュート。
●オーバーヘッドシュート……相手に背を向けた状態でボレーシュート。
●カーブキック……曲がるボールを蹴る。
●フライ、センタリング……文字通り。

守備時に可能な操作例

●チャージ……ファールにならない。
●スライディング……バックチャージは危険。
●ショルダーチャージ……後ろからは危険。
●ダッシュ……文字通り。
●相手を押しのける……こういうことも可能。

ゴールキーパーの操作

●オートセーブ……ボールに応じて自動的に。
●キャッチ後の移動……３Dスティックで４歩まで歩くことができる。
●キャッチ後、ボールを足元に落とす……そして蹴ることができる。
●ゴールキック、パントキック……文字通り。
●オーバースロー……遠くに投げる。
●アンダースロー……近くに転がす。

じっきょう パワフルプロやきゅう



実況パワフルプロ野球4™

SPORTS

データ

スポーツ（野球）
RZ001-J1
発売日 '97年2月発売予定
価格 未定
2人プレイ可能
セーブ：コントローラパック

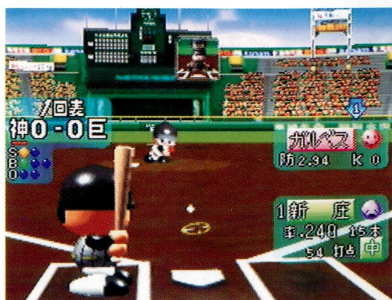
64の野球のスタンダード！

さあ、もうすぐキミのウチの64が、白熱リアルな野球決戦場になっちまうぜ！

64でどう変わったんでしょ？

熱いスタジアムの戦い、『 実況パワフルプロ野球 』の『4』が64で出現。もちろん、球団、選手名、球場まで、セリーグ・パリーグを完全再現。64のグラフィック再現能力をフルに生かして、美しいレンダリングCGで構成されているぞ。

そして思考ルーチンの高速化から、CPU側のプレイも今まで以上にかしこくなっている。では、それぞれの内容の特色、見どころを解説していこう。さ、間もなくプレイできるぞ。64ユーザー、期待しながらしばしお待ちを！



▲より高度な、楽しい野球が再現される！

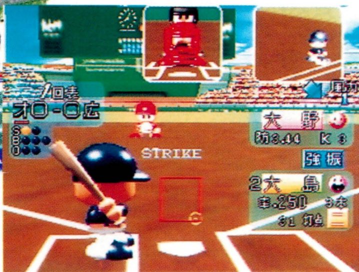
レンダリングCGの美しいグラフィック

必見！球場のビジュアル

以前のバージョンと比べて、グラフィックのちがいで一番目を引くのは、やはり球場の映像。球場内の臨場感は最高。最近は広くて、美しい球場が増えてきた。選手のみんなはたいへん、ホームラン数は減るだろうな広いから……とか、いらぬ気遣いをしてしまうほど、再現されているぞ(!?)。画面中の選手たちも、レンダリングのCGで描かれていて、カクテルライトに映しだされて、ツヤツヤなのだ(ヘルメットがね)。



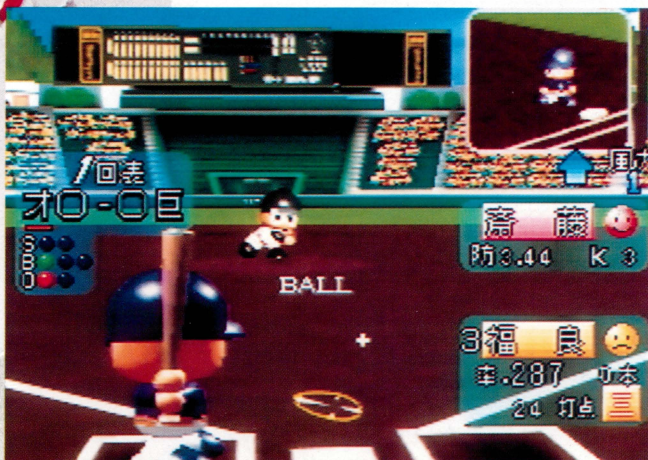
◀あの興奮の舞台、甲子園球場は？はい、こんな感じ。きれいに再現されているな。



バッティング場面の画面は、今まで以上に色鮮やかに。さ、狙うは長打、ホームラン。▶

SPORTS

ミートカーソルがバット型になった



▲実際のバットに見合ったミートカーソル。さあジャストミートで柵越えだ！

バッティングに新しい風

バッティングのポイントを決める、ミートカーソル。あれ、細長の楕円形？　そうなのだ。バットのスイートスポットをより忠実にということで、実際のバットに近い「芯」の形を、ミートカーソルとして再現。これも64の高速CPUのおかげなのだ。微妙な、バットの当たり具合によっての打球の差が出せる！64の『パワプロ』だから出来る技、ということ。

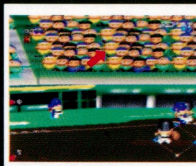
このミートカーソルにより、打球はより多彩に変化、守備側にとっては打球の見極めにさらに留意をと、野球の醍醐味がまたまた増量！

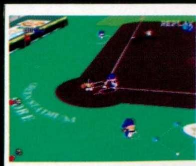
やったぜホームラン！

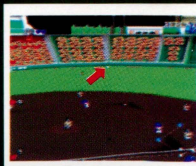
ホームランシーンなどでは、カメラアングルが迫力あるアングルに切り替わりながら、その興奮を再現してくれる。その例を、連続写真で紹介だ！











※画面は開発中のものです。

サクセスモードで、自分のキャラを一流に



こういう部屋が生活空間？さあ、どの練習メニューをこなしていこうかな。疲れが溜まったら休養します。

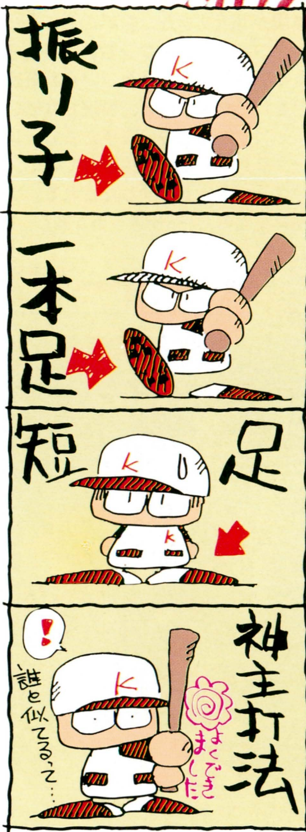
思い込みをキャラに封入！

自分でのオリジナルキャラをゲーム中で活躍させることができる「サクセスモード」。ここも、またうれし楽しいゲーム性。好きなチームに入団し、そして入寮、シーズン前のキャンプに突入……。各種トレーニングを重ねながら一流選手を目指すのだ。トレーニングの種類は、アイコンにあるように、ノック、ティーバッティング、走りこみ、守備練習、はたまたは筋力トレーニングなどいろいろ。時にはスタミナに気をつけながら、またまた時には、コミュニケーションにも大切にしながら、いい選手に成長させてあげよう。自分のコントローラ操作の向上だけではなく、ロールプレイングゲームよろしく、自らキャラを育てる、自分の分身として野球選手を作り上げていくというのも、けっこう熱中・集中できるゲーム性だぞ。



▲練習すると、各種ポイントが上昇。

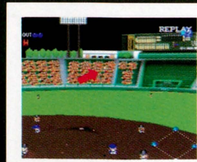
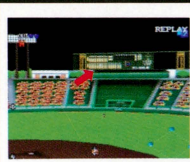
いつもパワプロ君（1）





☞（前ページのつづき）

やっぱホームランはハデ！




3Dスティック完璧操作は練習で習得!

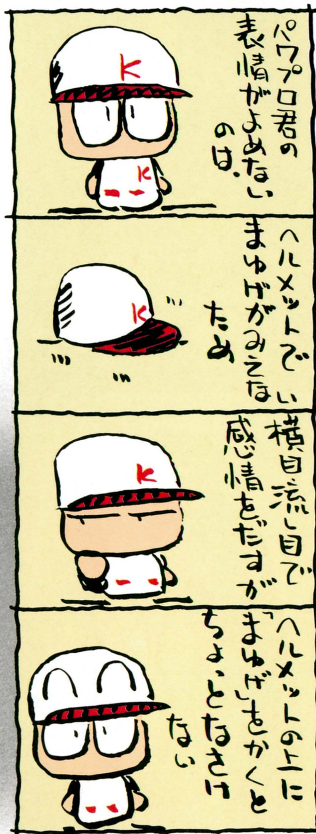
慣れると有利、3Dスティック

グラフィックはきれいになった、ＣＰＵ側の思考ルーチンも向上して、より強い対戦相手となった。64だもんね。じゃあ操作するコントローラは、どう操作するんだろ? 3Dスティックを使うんでしょ?

はいお答えしましょう。もちろん３Dスティックでのゲーム操作が前提。滑らかなアナログ操作で、プレイヤーを操作できる。また、従来の操作系、十字ボタンでの操作も可能。今までは十字ボタンでの操作だった。その感覚は、体が覚えてしまっているはず。でも、最初少し慣れるまで少し時間がかかるかもしれないが、３Dスティックの感覚がマスターできれば、キミの大きな戦力になってくれるはずだ。

操作に慣れる、自分の技術の向上のためには、練習モード。打撃練習、守備練習、走塁練習に投球練習。総合的に練習していくモードもあるぞ。ここでじっくりと、そしてより確実なプレイを身に付ければ、常勝プレイヤーとして、友だち界に君臨できるぞ(?)。

いつもパワプロ君(2)



◀ 野球をプレイする上で重視したいのは、そのプレイの流れ。総合練習でそのニュアンスをとらえよう。





野村 浅井 山内
正田 小早川毅 近藤
ペレス 御船 紀藤
江藤 ロペス 加藤
金本 瀬戸 佐々岡
緒方 町田 井上
高 仁平 玉木
西山 大野 前間
前田 チェコ

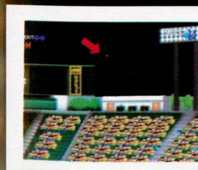
野村 ミート・カーソル レベル
右投 左打
パワー C 打率 .300
走力 ホームラン 12本
肩力 B 打点 64点
守力 守備 遊
配球セレクト

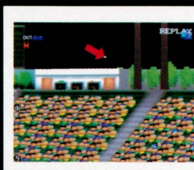
▲ さあ今日は、野村の冴えたバッティングを再現してみるかなっと。ピッチャーの球種も自分なりに変更可能

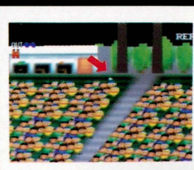
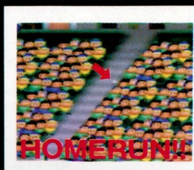


でも大振りばかりはダメ!

でもやっぱホームランだね!



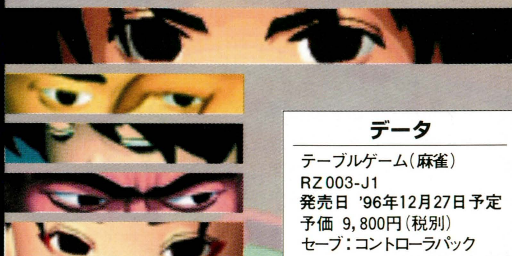



本格的、そして最強のメンバー勢揃い





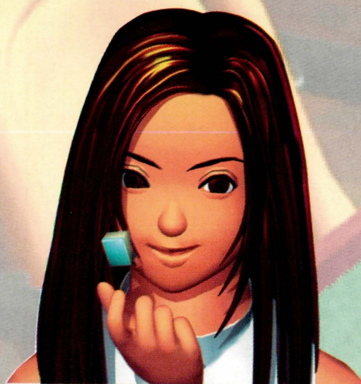
コナミから、NINTENDO 64の麻雀ソフトが登場！高速思考ルーチンが打ち手を待たせない。グラフィックも美しく麻雀ソフトの定番となることまちがいなし！



TABLE

データ

テーブルゲーム（麻雀）
RZ003-J1
発売日 '96年12月27日予定
予価 9,800円（税別）
セーブ：コントローラパック



奈室初恵／喫茶店「South End」でアルバイトする女子高生。



尾崎順一／「South End」のマスター。無類の麻雀好き。セオリー重視の打ち手。



長山　静／喫茶店の常連客。日本文学専攻の女子大生。黙聴中心の戦法をとる。



E.D.パーピン／アメリカ・デトロイトからの留学生。対子、刻子中心の手。

さあ、かわいいコの表情は？

実際の麻雀をしていて、相手の手牌を考えるときの重要なポイントとなるのは、相手の表情と心理状態を読む点……、そんなところまで再現したのが、『麻雀MASTER』だ。

『麻雀MASTER』は、本格的な4人打ち型麻雀ゲーム。思考ルーチンはNINTENDO64の能力、64ビットCPUならではの高速処理を実現。チョンボ一切なしの、素早い読みを可能にしている。そして注目したいのがグラフィック……登場するキャラクターは全部で19人。それぞれ個性を持った打ち方をしてくるのとともに、打つときの表情も、たいへん豊かなのだ。



▲ツモ牌、切り牌の動きも、わかりやすくダイナミック。画面を見ていてゲーム進行に違和感ナシ！

法　開花／老舗の雀荘「九龍」の看板娘。麻雀の腕は、これまた確か。



吉永ミドリ／大阪ミナミで飲食店を営む。細かく、数多くあがることを望む。



工藤　紅／吉永さんの店に勤める。ドラ、風牌、赤五などの牌を集めるのが好き。



徳河天地／冷静なホテル経営者。振り込まない麻雀が、モットー。最強。



織田無双／自称プロ雀士。勝つために手段なし。鳴こうが、振聴だろうが……。



豊富清一／外資系化粧品会社の宣伝部長。リーチ麻雀基本だが、ときに大物狙い。

TABLE



千野十三／前衛書道家。内面を出さない性格。默聴が身上、きれいな手段を好む。

4人打ち、最高の思考ルーチン採用

ゲームは４人打ちの卓面を再現。牌、手を進めるアイコンなども見やすく表現。そして相手が打ってくる手筋は、人間相手の麻雀を感じさせてくれる。待ち時間ほとんどなしのスピーディな進行も痛快。打ち手の個性が十二分に発揮されているぞ。



◀ゲーム進行を、見やすくアレンジ。操作は画面下アイコンで、簡単に素早くできる。さすが６４は高速！



猛田豪気／不動産会社経営者。煙幕捨て、奇襲戦法が身上。喜怒哀楽が激しい。

表情豊かなキャラクターが19人！

カタブツっぽいプロ雀士風から、かわいい女の子まで、対戦相手は非常に充実。手が進むにつれてのちょっとした表情、セリフが、また個性的。それで手牌が読めたりもする。実際の麻雀卓の雰囲気を画面上にどう再現するか？に挑戦したソフトだ。



▲さあ、今日は誰との対戦を？



宮古鳳凰／半生を海外で過ごす。何でもかんでも、ドラをからめたリーチ。

各種モードで初心者から上級者まで対応

オレは硬派に打ちたいんだ！ワタシは初心者なので手ほどきしながらお相手ください！など、プレイヤーのリクエストに答えるべく、各種オプションも充実。フリー対戦、実力試しのストーリーモード、勝ち抜きのバトル、実力向上クイズも収録。



◀月例会でポイントを重ねていくリーグ戦、全１２戦のタイトル戦などで、真の実力を試していこう。



小澤役丸／ゲームプログラマー。理論派。徹底した確率論者で局面を判断する。



矢崎　通／食品のメーカー勤めのサラリーマン。接待麻雀でつちかった読みは抜群。



蟹沼選子／近所の有閑マダム。役牌に執着、リーチをかける。ドラ麻雀で大物打ち。



樹村　卓／喫茶店に通う高校生。狙いを定めての決め打ち勝負をかけてくる。



松村三九朗／麻雀好きの高校生。うまくなく、セコ手であがる。ムードメーカー。



内田勇生／近所に下宿する美大生。セオリーから離れた、大胆な待ちや手段得意。

3Dの江戸時代、走れゴエモン!



がんばれゴエモン5
～ネオ桃山幕府のおどり～

人気シリーズ『ゴエモン』も、
もちろんNINTENDO 64に登場。
3Dで表現された江戸の町、
悪いヤツらを、こらしめろ!

データ
3Dアクションアドベンチャー
RZ005-J1
発売日 '97年春発売予定
価格 未定
2人同時プレイ可能予定

ACTION

ゴエモン11年目に64に登場!

1996年は、『がんばれゴエモン』シリーズが誕生して10年目。息の長いシリーズとして人気を誇るこのシリーズに、真打ちついに登場となる! NINTENDO 64の『がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～』、現在鋭意製作進行中の同作品、最新映像をお届けしよう。64の能力を最大限に発揮した、アクション性に富んだゲームだよ。



▲3D巨大ボスとの戦いも、わぁこんな感じぃ!

ゴエモン
ますます元気、行動派の主人公、健在。



▲3Dスティックの使用により、微妙な操作感、そして素早い対応も実現している。

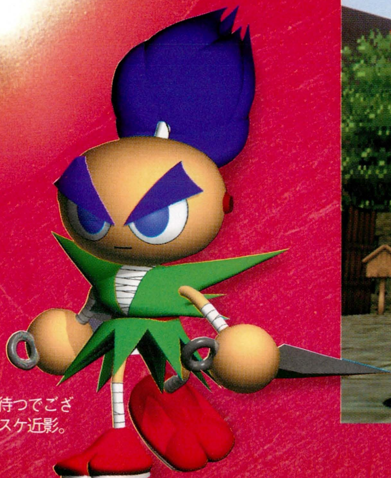
エビス丸
「ワテもちゃんと活躍しますさかいな」(談)

新機能続々、64ならでは!

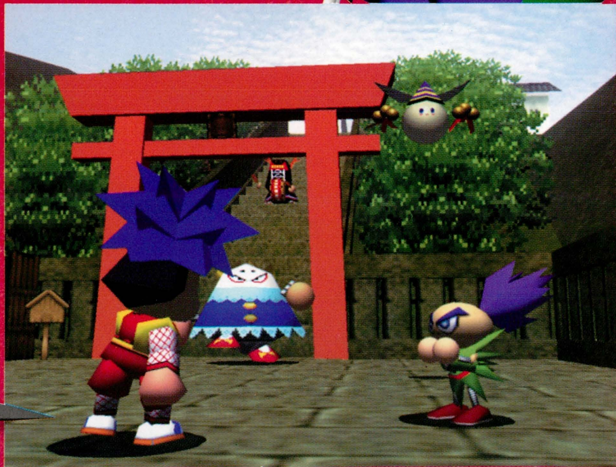
町、城、街道、敵キャラ、そしてもちろんプレイヤー……すべて3D。ポリゴンの世界で、ゲームは展開。そして今度のゴエモンは、3Dポリゴンゲーム初の2人同時プレイが実現。協力プレイで楽しさ倍増だね。いや、倍増じゃない、4倍増。なぜ? 旅が進むと、おなじみエビス丸、サスケ、ヤエちゃんも登場、この3人でのプレイも可能。

また、マルチビューシステムも搭載。ゲーム中に視点、角度が変更できる。そして3Dスティックに完全対応のアナログ操作も心地好い……。もちろん持ち味のお笑いも満載だ! ああ、'97年春が待ち遠しい。

やえちゃん
我らがヒロインも、かわいくりりしく登場。



サスケ
もすこし、待つでござると語るサスケ近影。

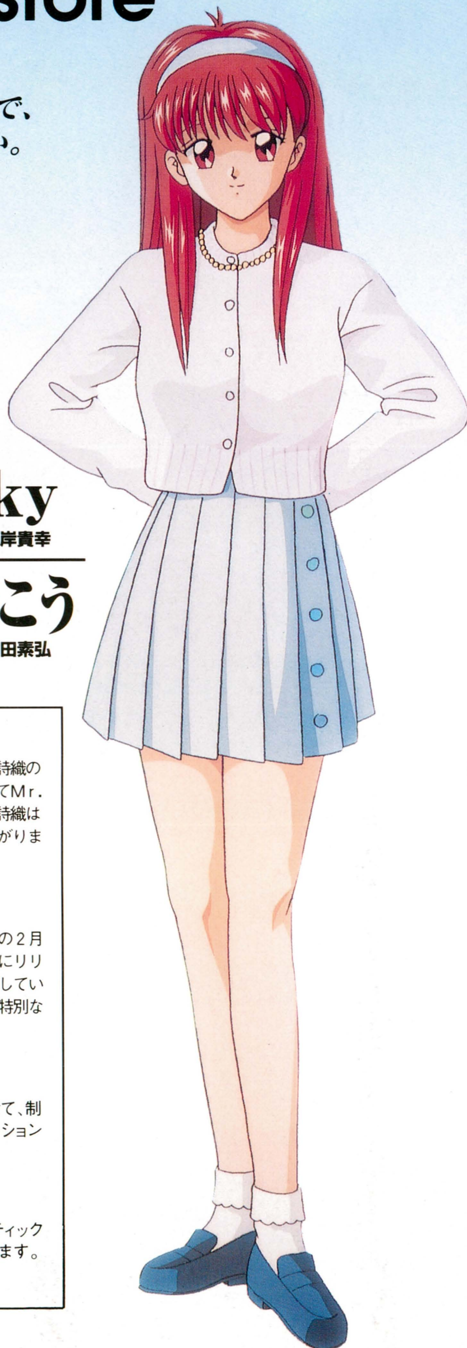


▲あの円錐型のふりふりキャラは、敵。だって目がコワイ。

※画面は開発中のものです。

Debut Single
12.5 in store

藤崎詩織、CDデビュー。
12月5日は、CDショップで、
詩織に逢ってみてください。



教えてMr.Sky

作詞：森雪之丞　作曲：財津和夫　編曲：根岸貴幸

風と一緒に行こう

作詞：尾崎亜美　作曲：尾崎亜美　編曲：富田素弘

CD Debut Single

森雪之丞、財津和夫、尾崎亜美……。藤崎詩織のために楽曲を用意してくれました。『教えてMr.Sky』、『風と一緒に行こう』の２曲で、詩織はCDデビューします。詩織の世界がまた広がります。どうか、応援してください。

CD Debut Album

現在、CDアルバムも制作進行中。'97年の２月14日……バレンタインデーですね。その日にリリースの予定です。いろんな曲にチャレンジしています。私も、今からその日が楽しみです。特別な日になりそうな予感、かな。

Visual CD-ROM

ビジュアルCD-ROMを、来春発売に向けて、制作進行中です。サターンと、プレイステーション対応です。

X'mas Event

12月21日、「ときめきメモリアル ファンタスティック クリスマス」が東京・六本木で開催されます。詩織の新しいVideoも紹介するね。

〈キリトリ線〉

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

105-□□

東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社(8F)
業務部 KONAMI LOOK係

氏名		性別	1. 男 / 2. 女
住所	□□□-□□ / フリガナ		
電話番号	(　　) —		
生年月日	3.大・5.昭・7.平　年　月　日	年齢	歳
お仕事	1 小学生・2 中学生・3 高校生・4 大学生・5 会社員・99 その他(　)		

あなたの持っているものに、◯をつけてください。

1.スーパーファミコン　3.ゲームボーイ　10.セガサターン　11.3DO
12.プレイステーション　13.パソコン(　)
14.NINTENDO 64　99.その他(　)

今後の、KONAMI LOOK編集参考のために、どうぞアンケートにご協力ください。

KONAMI LOOK '96冬号

◎KONAMI LOOKをお手に取られたショップ名

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

◎今後期待するコナミのソフトタイトル

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

◎いつも購読しているゲーム雑誌名

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

◎このKONAMI LOOKに対するご意見をお聞かせください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

◎KONAMI LOOKでは今後、増ページ化、
読者のコーナーなども掲載していきたいと思います。
どんなコーナーを期待されますか?

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

KONAMI SOFT CATALOGUE

NINTENDO 64（ニンテンドー 64）

タイトル	発売日	価格
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	96年12月20日(予定)	¥9,800(予価)
麻雀MASTER	96年12月27日(予定)	¥9,800(予価)
実況パワフルプロ野球4	97年2月 発売予定	未 定
がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	97年 春 発売予定	未 定

SUPER FAMICOM（スーパー ファミコン）

実況競馬シミュレーション ステイブルスター～厩舎物語～	好評発売中	¥11,800
実況パワフルプロ野球 '96開幕版	好評発売中	¥7,500
実況パワープロレスリング '96 ～マックスボルテージ～	好評発売中	¥7,980

PLAY STATION（プレイ ステーション）

バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	好評発売中	¥5,800
ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～	好評発売中	¥5,800
ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	好評発売中	¥5,800
セクシーパロディウス	好評発売中	¥4,800
Jリーグ 実況ウイニングイレブン '97	96年11月22日(予定)	¥5,800(予価)
NBA パワーダンカーズ2	96年11月29日(予定)	¥5,800(予価)
スピードキング	96年12月13日(予定)	¥5,800(予価)
ライトニングレジェンド	96年12月20日(予定)	¥5,800(予価)
永世名人Ⅱ	96年12月20日(予定)	¥5,800(予価)
実況おしゃべりパロディウス	96年12月20日(予定)	¥4,800(予価)
3D競争馬育成シミュレーション BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	97年1月24日(予定)	¥5,800(予価)

SEGA SATURN（セガ サターン）

セクシーパロディウス	好評発売中	¥4,800
実況おしゃべりパロディウス	好評発売中	¥4,800
永世名人Ⅱ	96年12月20日(予定)	¥5,300(予価)

Macintosh（マッキントッシュ）

きらめき宝石箱	96年12月20日(予定)	¥4,800(予価)

WINDOWS 95（ウインドウズ 95）

うきうき弁当箱	96年12月20日(予定)	¥4,800(予価)
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	96年12月13日(予定)	¥6,800(予価)
実況パワフルプロ野球 '96	96年12月20日(予定)	¥6,800(予価)
永世名人Ⅱ	96年12月6日(予定)	¥6,800(予価)

●KONAMI LOOKアンケートについて

このたびは、KONAMI LOOKをご覧いただき、ありがとうございます。ぜひ、このアンケートはがきにもご回答ください。
お送りいただいたアンケートはがきの中から、抽選で100名様に、コナミ特製「藤崎詩織テレホンカード」をお送りします。
(なお、当選者発表は発送をもって代えさせていただきます。お問い合わせはご遠慮ください。97年1月中に発送予定です。)



ハイパーオリンピック

1983年、ジョイスティックとショットボタンが常識だったビデオゲームに、スティックのないゲームが登場した。社会現象にもなった『ハイパーオリンピック』である。早く叩く、タイミングよく叩く、という入力におけるゲーム性が、またたく間にユーザーをとらえたのである。『ハイパーオリンピック』の登場を機に、ビデオゲームに、そしてコナミに、スポーツのジャンルが確立されて行く。

コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
横浜営業所／〒220 横浜市西区みなとみらい2-2-1
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所／〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
※東京支店は'96年12月2日より以下の住所に変更します。
〒164 東京都中野区本町2-46
新潟出張所／〒950 新潟市南笹口1-1-24
宇都宮出張所／〒321 宇都宮市中央2-5-12
静岡出張所／〒420 静岡市吉野町2-12
長野出張所／〒390 松本市本庄1-14-10
京都出張所／〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所／〒880 宮崎市老松1-4-35